O Jogo das Bolinhas.
Uma Simbólica da Masculinidade

JOSÉ JORGE DE CARVALHO

' Os jogos da juventude e a sabedoria da idade madura fitam-se mutuamente"

Martin Heidegger

Introdução

Apesar de sua enorme difusão e vigência, tanto no Brasil como na maioria dos países ocidentais, poucas são as descrições conhecidas do jogo de bolinhas e muito mais raras são as tentativas de interpretação de seu significado cultural específico. Jogo de milenar antigüidade, já era conhecido pelos gregos antigos (Cascudo, 1972: 137 afirma que era então denominado *pila vitrea)* e é possível imaginar que fosse um dos jogos infantis que fascinaram os primeiros pensadores ocidentais, principalmente, por sua dimensão intelectual. Tal é, pelo menos, a sugestão contida no belíssimo comentário de Kostas Axelos sobre a vida de Anaxágoras: "Segundo o logos da lenda [Anaxágoras] teria solicitado, pouco antes de morrer, que se organizassem festas infantis em todos os aniversários de sua morte. Parece que esse costume se conservou. Os jogos infantis perpetuaram assim os jogos do pensamento" (Axelos, 1978: 228). É possível, igualmente, supor que o jogo de bolinhas tivesse admitido explicitamente, tempos atrás, uma dimensão sagrada ou cosmológica (assim como o tinha o jogo de pelota no México Antigo; ver Weisz 1986: 72), perdida em um certo momento como se perdeu uma parte do simbolismo do jogo da amarelinha, por exemplo. Entretanto, como pretendo mostrar, parecem existir ainda aspectos do jogo que tocam de perto o mundo do espírito.

Modernamente, Jean Piaget, interessado nos aspectos cognitivos do jogo, realizou minuciosas observações sobre a prática do mesmo na Bélgica. Os resultados de sua pesquisa foram analisados em seu livro *Moral Judgment*

Anuário Antropológico/87
Editora Universidade de Brasília/Tempo Brasileiro, 1990

of the Child, onde ele menciona o jogo como um exemplo da capacidade infantil de criar e manipular regras que são, a um tempo, lógicas e morais. Em outros termos, analisa a utilidade do jogo como um veículo para o desenvolvimento da cognição e da vida moral e procura diferenciar os vários estágios de apreensão das regras do jogo a partir das diferentes idades dos jogadores. Piaget deixa claro, porém, que não se interessa pelos aspectos sociológicos do jogo (1950: 3) e procura interpretá-lo de um ponto de vista exclusivamente psicológico. Apesar disso, sua descrição é detalhada e extremamente útil numa perspectiva comparativa.

Tomando por base, então, os estudos cognitivos desse grande psicólogo, procurarei descrever em detalhe a lógica e a prática do jogo e analisar alguns aspectos específicos do processo de socialização dos meninos por ele simbolizados: a construção da identidade do gênero masculino, as relações entre os jogadores, seu universo verbal, etc. Escusado dizer que não pretendo esgotar as inúmeras dimensões de um jogo tão difundido no espaço e no tempo que quase mereceria a denominação de "universal". Ficam em aberto, por exemplo, todas as questões referentes ao jogo como uma arena para a aquisição de uma destreza motora especial. Não me proponho avaliar, tampouco, o seu lugar relativo, do ponto de vista psico-cognitivo, entre os chamados "jogos de estratégia" (Sutton-Smith em Neto, 1977: 3) ou entre os "gestos lúdicos", resenhados por Walter Benjamin (os de perseguição; o da fêmea que protege os filhotes; ou o da luta entre dois animais pela presa, o osso ou o objeto sexual, ver Benjamin, 1984: 74). Ainda que me atreva a sugerir uma leitura psicanalítica para o jogo, concentrar-me-ei, sobretudo, em considerações antropológicas e filosóficas sobre o jogo.

A primeira observação que se pode fazer sobre o jogo de bolinhas é que ele se manifesta numa enorme quantidade de tipos e de variantes. No livro de Piaget acima mencionado, encontramos a descrição de três modalidades referentes à sua prática nas cidades suíças de Neuchâtel e Genebra (Piaget, 1950: 1-19). Num único trabalho consultado sobre a prática do jogo na Venezuela, pude encontrar onze diferentes modalidades, oriundas de apenas duas regiões do país, dez das quais completamente distintas das suíças e brasileiras (Cardona, 1956: 84-98). Na Argentina, algumas pessoas me deram notícias de formas de jogar distintas das suíças, brasileiras e venezuelanas. É claro que há também notáveis coincidências, conforme veremos adiante, ao contrastar uma das modalidades suíças com a modalidade principal que discutiremos neste trabalho.

Sobre a prática do jogo no Brasil, Soffiati Neto descreve, no seu caderno *O Jogo de Bolinhas* (1977), oito modalidades principais, com mais de uma dú-

zia de variantes, encontradas de Norte a Sul do país. Ao que tudo indica, as variantes nacionais podem chegar facilmente a uma centena, já que o jogo se presta especialmente à variação das regras, sem que seu caráter geral se altere.[1] Apesar do grande valor de sua compilação, Soffiati Neto oferece-nos, basicamente, uma lista ou seqüência de regras que compõem as várias modalidades, mas sem considerar como elas são manipuladas e até mesmo reinterpretadas pelos jogadores, no contexto de partidas concretas. Em outras palavras, nem apresenta uma etnografia de algum jogo em particular, nem é seu propósito desvendar o mundo de significados (sociológicos, culturais, intelectuais, etc.) expressos através do mesmo. Tentarei, portanto, oferecer uma descrição etnográfica do jogo (na medida do possível, completa), tal como é praticado na cidade de Ipanema, na zona do Vale do Rio Doce de Minas Gerais, não somente por tratar-se de uma modalidade que difere de todas as descritas por Soffiati Neto, mas, principalmente, para sugerir uma tentativa de penetrar, ainda que parcialmente, no seu rico simbolismo social e cultural.

Esse interesse pelo jogo, devo dizê-lo, não surgiu, primeiramente, da necessidade de escrever nenhum trabalho acadêmico. Joguei bolinhas quando criança e, aos catorze anos, aproximadamente, abandonei o jogo, tendo deixado guardada de lembrança, junto com meus irmãos, uma caixa contendo três mil bolinhas novas. A partir daquele tempo, porém, deixei de observá-lo, seja por haver vivido em áreas urbanas onde não era praticado, seja por haver perdido o interesse específico em procurá-lo. Foi somente em 1985, ao regressar a Ipanema, onde nasci, depois de muitos anos de ausência do Brasil, que a curiosidade pelas bolinhas retornou, provocada, certamente, por uma necessidade afetiva de recobrar algo do espaço significativo ligado aos meus anos de formação e adolescência. Assim, comecei de novo a acompanhar regularmente as sessões de jogo na rua e, como não podia deixar de ocorrer, acabei sendo aceito de novo como jogador, com o ambíguo status de único adulto entre os meninos, porém, com a atenuante de eventual comprador de bolinhas para o grupo! Dado que minha participação fazia aumentar o material básico do jogo, eu era sempre bem-vindo e, obviamente, meu desempenho não era medido exatamente como o dos meninos. Posso ter interferido no transcurso normal das primeiras partidas de que participei, mas, em muitas outras, o jogo de emoções e a concentração mental dele derivada consegui-

1. Já recolhi informações dispersas que me falam de variantes praticadas em Curitiba, Porto Alegre, São Leopoldo, Santa Maria, Pouso Alegre, Aimorés, Brasília, Goiânia, Rio de Janeiro, todas distintas entre si, pelo menos em algum ponto.

ram absorver-nos inteiramente e as partidas transcorriam sem que os meninos se preocupassem especialmente com a minha presença. Além da participação direta com eles, conversei também com adultos que foram bons jogadores, que me instruíram sobre mudanças e permanências na prática das bolinhas.

O Jogo em Ipanema

O jogo de bolinhas em Ipanema é praticado quase que exclusivamente por meninos, de idades variando entre oito e catorze anos. Em sua maioria, os jogadores assíduos contam entre nove e doze anos. Há casos de meninas que jogaram bolinhas e algumas foram verdadeiras mestras do jogo (apesar de que não conheço nenhuma jogadora regular atualmente) e estas, hoje adultas, são ainda lembradas por esse comportamento excepcional (definido como masculino) na sua infância. Raros são os meninos de sete anos que podem jogar efetivamente, pois nem são capazes de dominar bem as regras, nem conseguem alcançar um bom desempenho motor com as bolinhas: perdem sempre e com isso irritam ou, simplesmente, tiram o entusiasmo dos parceiros. Por outro lado, ao chegar aos catorze anos, aproximadamente, os meninos que antes jogavam quase diariamente vão perdendo o interesse pelo jogo e começam a denominá-lo, meio pejorativamente, de "jogo de menino". É curioso observar também que, normalmente, o jogador abandona o jogo no ápice de sua carreira, justamente quando acaba de adquirir a maior destreza, resultado de quatro, cinco anos de prática intensiva. Desta forma, cessa de participar, exatamente, quando começa a diminuir o número de rivais capazes de vencê-lo.[2] Por outro lado, a maioria dos meninos em plena atividade de jogo (digamos, os de dez a doze anos) está de cheio na luta por aperfeiçoar sua habilidade. Assim, numa rodada de dez meninos, uns seis deles estarão mais ou menos em igualdade de condições, o que aumenta a tensão e o interesse das partidas. Há ainda uma vertente de jogo dos "veteranos", isto é, adolescentes de mais de quinze anos e mesmo adultos, pais de família, que ainda se sentem fascinados pelas bolinhas e que então formam ocasionais rodas de jogo só para jogar entre si. No jardim da cidade, lugar tradicionalmente preferi-

---

2. Nesse aspecto, o jogo difere dos de adultos (tênis, sinuca, box, futebol, etc.), onde, geralmente, o grande jogador deixa a carreira após atingir o seu apogeu e começar a se deparar com o próprio declínio. Assim, o momento da despedida parece, muitas vezes, cercado de perigos e de dúvidas e poderia ser entendido como um dos lances mais significativos da mais importante de todas as partidas disputadas por um grande jogador.

do para as bolinhas, costuma-se ver distintas rodas de jogo: as dos meninos que não jogam particularmente bem, as dos jogadores excepcionais e as dos adultos ou veteranos. Invertendo o sentido primeiro do jogo (conforme o discutiremos mais adiante), pode-se dizer que, enquanto os meninos estão jogando "seriamente", os veteranos e adultos jogam "de brincadeira".

Quanto à base social do jogo, vale enfatizar que meninos de diferentes status sociais jogam juntos, sem maiores problemas; algumas diferenças podem surgir no fato de que meninos vindos de famílias de melhor condição econômica poderão adquirir mais bolinhas que seus colegas mais pobres. Não observei, porém, nenhuma discriminação ou segregação na base de status social ou econômico e coincide com as observações de Soffiati Neto neste mesmo sentido. Ouso afirmar que os critérios de segregação dominantes no jogo seriam os de idade (ligada ao desenvolvimento motor), sexo e, obviamente, habilidade.

Apesar de que o jogo propriamente dito não pretende reforçar diferenças de status social entre jogadores, um fato importante é que, tradicionalmente, os grandes jogadores têm sido os meninos mais pobres, os que moram "no alto do morro" (morros na periferia da cidade onde se concentram as famílias mais carentes). Para esses meninos, jogar bem tem sido sempre o principal recurso para adquirir novas bolinhas. Principalmente na época de férias, que é quando mais se joga, os pobres "descem do morro" para enfrentar os meninos com mais posses e tentar ganhar deles as novas bolinhas que compraram. Essa diferença de habilidade faz sentido porque, para o menino com mais recursos, perder uma dúzia de bolinhas não é tão dramático: poderá comprar mais em seguida e, justamente por isso, muitos meninos "ricos" não desenvolvem a concentração necessária para se tornar bons jogadores. Já o menino pobre deve jogar com muito mais cautela, habilidade e malícia, exatamente por não possuir os meios financeiros de repor com facilidade as bolinhas perdidas. Muitos dos grandes jogadores são ou foram engraxates e garotos que executam pequenos serviços nas ruas, apesar de que sempre houve, também, meninos de posses entre os bons jogadores. Passemos então a descrever as formas de jogar.

Em Ipanema, há várias formas de se jogar bolinhas. Há o jogo do triângulo, muito semelhante ao descrito por Soffiati Neto com o mesmo nome (Neto, 1977: 7); o da "barca presa", centrado num círculo, semelhante ao jogo da "oca" ou da "roda" praticado em Niterói (Neto, 1977: 11); o do "papão", centrado num buraco, parecido com o jogo da "búlica" do estado do Rio (Neto, 1977: 12), com o do "papão" do Espírito Santo e semelhante ao *troyat* dos

meninos suíços (Piaget, 1950: 4); o do "carreirão", parecido com o do "mata mata" no Rio de Janeiro (Neto, 1977: 6), mas aceitando somente dois jogadores. O carreirão se parece ao *courate* praticado na Suíça (Piaget, 1950: 4). Finalmente, a modalidade mais popular e mais característica de Ipanema é a do "jogo da lua", não registrado por Soffiati Neto, algo similar ao *juego de riña* praticado em Valera, na Venezuela, segundo as descrições de Miguel Cardona (1956: 84-86) e, até onde as descrições minuciosas de Piaget e de Guilherme Santos Neves permitem a comparação, extremamente similar ao "jogo do quadrado" praticado pelos meninos de Genebra e Neuchâtel (Piaget, 1950: 4-13) e ao "jogo da barca" registrado em Vitória nos anos cinqüenta (Neves, 1950: 1-4).

O Jogo da Lua
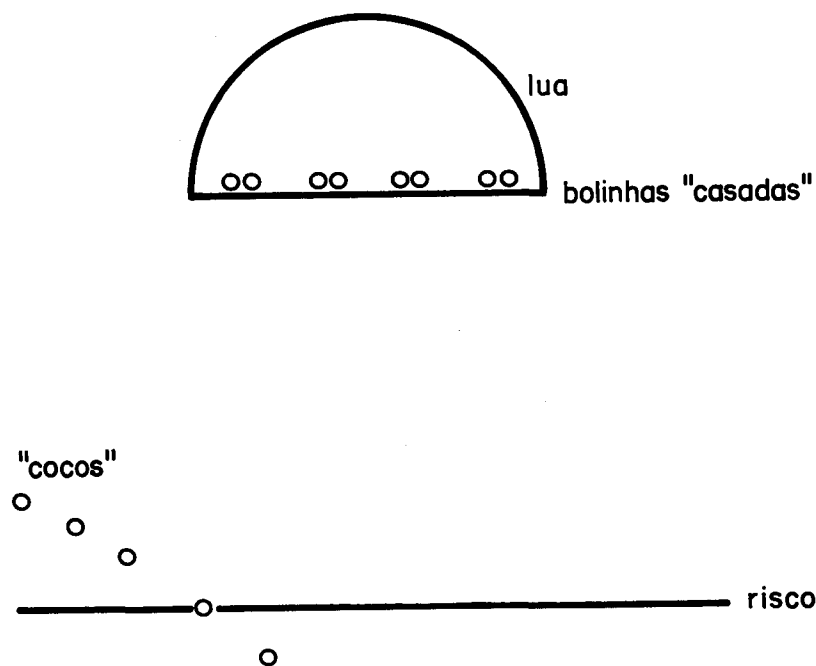
Figura 1: O Jogo da Lua

O jogo da lua mais comum que observei utiliza um semicírculo, chamado de "lua", de 60 cm até mais de um metro, dependendo do número de jogadores e do número de bolinhas disputadas, e uma linha chamada "risco", paralela ao diâmetro do semicírculo e dele afastada uns cinco metros ou mais, dependendo do tamanho da lua e do número de jogadores.

Não há um número definido de jogadores e, em sua estrutura mais simples, jogam apenas duas pessoas. As possibilidades do jogo, porém, são as seguintes: dois ou mais jogadores se enfrentam, cada um jogando por si só contra todos os outros; ou grupos de parceiros, sejam de dois ou três, colaboram entre si para que seu grupo ganhe. Cada jogador coloca um número idêntico de bolinhas no centro da lua, seja uma, duas ou três, e são definidos espacialmente setores da lua para cada um dos jogadores ou para cada grupo de parceiros. *O jogo consiste em tentar arrancar as bolinhas que um jogador* ou um grupo depositou na lua, mais algumas, quando não todas, daquelas depositadas pelos seus adversários. A operação de colocar as bolinhas na lua é chamada de "casar as bolas" e é, muitas vezes, feita com o pé: os meninos jogam as bolas no chão de qualquer maneira e depois agarram-nas com os dedos do pé para colocá-las no lugar preciso da linha da lua.

Cada jogador tem uma bola especial, fixa (Soffiati Neto a chamava de "bola privativa"), com a qual joga para acertar as outras. Esta bola individualizada é chamada de "coco" e é sempre a melhor que conseguem comprar ou ganhar. Bem redonda, sólida, maior e mais resistente que as outras, escolhida minuciosamente, às vezes entre centenas, o "coco" será a bola mais usada por um jogador e geralmente possui uma cor única, que a distinga da maioria. Um menino pode chegar a ter um mesmo coco por vários meses se souber protegê-lo. A forma de arremessar o coco é a seguinte: coloca-se a unha do polegar abaixo do dedo anular e o coco é depositado no espaço contíguo aos dedos com o apoio do indicador. Logo é lançado, com maior ou menor força, pelo movimento do polegar que resvala do indicador com a impulsão semelhante ao efeito de catapulta. Joga-se geralmente com o coco na mão direita apoiada diretamente no chão. O sistema de atirar a bola de pé, usado em outras localidades de Minas, só é usado em Ipanema no momento de "cair", seja da lua para o risco, seja do risco para a lua.

As técnicas para controlar o movimento do coco guardam relação com as técnicas empregadas pelos jogadores de sinuca, extraídas das leis do choque entre esferas: toques de efeito, ou em ângulos; toque que detenha o coco no lugar onde cricou a bola[3]; toque que o faça acompanhar a bola cricada; toque

---

3. Cricar: ação central do jogo que consiste em tocar as outras bolinhas com o coco.

veloz e saltado; toque arrastando na terra, chamado "rolar a bola", que é o toque mais comum e simples; toque suave, apenas encostando, etc. Todos os tipos de toque visam, basicamente, colocar o coco, depois de cricar uma bola, o mais próximo possível de outras bolas ou cocos. Um toque muito exercitado e que é a marca registrada dos bons jogadores é o "cavalão", que significa lançar a bola, no chão, para que ela faça uma curva com velocidade no ar e se choque diretamente com a outra, sem rolar pelo chão um só momento. Quando um jogador dá um cavalão e acerta a outra bola, ficando o coco com o qual jogou parado exatamente no lugar da bola que acertou, diz-se que "deu um parado".

"Casadas" as bolas na lua, os jogadores lançam daí seus cocos procurando deixá-los o mais próximo possível do risco. Esta operação se chama "cair" e o ideal é conseguir colocar o coco em cima do risco e ou o mais próximo possível dele, já que o direito de começar a jogar, do risco para a lua, está na ordem de proximidade do coco para o risco. Quando um jogador consegue colocar seu coco em cima da linha pela primeira vez numa partida, diz que "batizou", isto é, estreou o risco. O que ficou mais próximo, que será o primeiro a jogar, diz que "mandou" no jogo. No caso de dois ou mais jogadores alcançarem a mesma distância do risco – ou no caso de ambos depositarem o coco sobre o risco – obedecer-se-á à ordem cronológica de caída. Por esta razão, ninguém quer cair primeiro, para conhecer o esforço de precisão de que necessitará para aproximar-se mais do risco que os adversários. Assim, quem grita primeiro a palavra *marraia* tem o direito de cair por último. Quem grita *pro resto* primeiro cai em penúltimo lugar. *Marraia* e *pro resto* são usados somente na primeira partida de um jogo, pois já na segunda caída vale o seguinte critério: quem ganhou o maior número de bolinhas cai em primeiro lugar, e assim sucessivamente em ordem decrescente, dando com isso uma chance maior a quem não ganhou nada na primeira partida, já que ficará por último e tentará, inclusive, cricar da lua para o risco. O jogador que entrar no jogo a partir da segunda partida estará obrigado a cair primeiro. Contudo, se perdeu a sua primeira partida, tem o direito a cair por último na próxima.

O ato de cair, então, está marcado por uma briga verbal, cada um procurando pedir *marraia* e *pro resto* antes que os outros. Esta briga pelo direito de cair por último está relacionada também com uma outra convenção importante. Apesar da disposição espacial ser sempre a mesma (lua e risco), há dois tipos básicos de jogo: de *crica* e de *manda.* No primeiro tipo, basta que eu crique o coco do oponente e já ganho todas as bolinhas que havíamos casado na lua. No jogo de *manda,* posso cricar também o coco do meu oponente, mas

somente para continuar jogando, para colocar o coco mais próximo da lua, onde estão as bolinhas, e só ganho realmente uma quando lanço o meu coco sobre ela e consigo arrancá-la totalmente da lua. O mais comum parece ser o jogo de *crica.* E é evidente que no jogo de crica todos desejam cair por último, pois quem cai primeiro se expõe a que o adversário lhe crique a bola ainda no risco e já ganhe todas as bolas da lua, sem que ele tenha chance de fazer nada. Daí se explica, reiteramos, a importância do comando verbal e a necessidade do equilíbrio de chances, conseguido pela inversão da ordem a partir da segunda partida, favorecendo com marraia os derrotados. É fundamental compreender, também, que basta um jogador cricar o coco de um único oponente para ganhar todas as bolas da lua, incluindo aquelas dos oponentes cujos cocos não conseguiu cricar. Desta forma, cada jogador protege o seu coco tanto para si como para todos os outros, o que exige, pelo menos como ideal, que todos se equiparem em habilidade.

Depois que todos caem e constatam seu desempenho com relação ao risco, começam logo a gritar "primeiro", "segundo", "terceiro", etc. garantindo seu turno de começar a segunda parte do jogo, é dizer, do risco para a lua. Se caí primeiro, procurarei jogar a minha bolinha o mais perto possível das bolas da lua, para mais tarde ter condições de cricá-las com facilidade. Este ato de aproximar-se das bolinhas é chamado de *encostar* ou de *colocar.* O lugar ideal para colocar-se é a uns 30 cm da lua, no *carreirão,* isto é, colocando o coco na mesma linha onde estão todas as bolinhas, paralelas ao diâmetro da lua. Do *carreirão* torna-se extremamente fácil acertar. O segundo jogador procurará fazer algo parecido ao que fiz, mas encostará do lado oposto ao meu, para evitar que seu coco fique próximo e eu o crique quando chegar de novo o meu turno. Quando um jogador é inepto, ou teve a má sorte de deixar seu coco próximo, no raio de possibilidade de ser cricado pelo adversário, diz-se que ele *deu grana* para o opositor; nesse caso, o segundo evitará a todo custo *dar grana* para o primeiro. Já aquele que ficou entre os últimos para cair deverá usar uma estratégia distinta: suas chances de ganhar colocando o coco na lua são remotas, pois seus predecessores já o fizeram e começarão a próxima jogada antes dele. Deverá, então, jogar o seu coco com toda a força, fazendo mira contra as bolas da lua e contra os cocos colocados ao seu redor, numa tentativa um tanto quanto desesperada de, ou *arrancar* uma bola, ou *cricar* algum coco. Quando esse jogador lança o seu coco, os que estão colocados na lua procuram fazê-lo errar, gritanto uma série de fórmulas mágicas que, espera-se, o deixarão nervoso e protegerão os cocos de sua lançada. As fórmulas mais usadas são: *Passa corisco e não deixa risco; Bica-te bento; Bica-te*

bento Maria Salabento; Bica-te bento dos óio remelento; Bica ta bica; Sapo seco da areia quebrada; Passa contra passa. Diferentes meninos depositam maior confiança em uma ou outra dessas fórmulas e muitas vezes repetem uma delas dezenas de vezes.

Depois que todos caíram do risco para a lua, se ninguém cricou coco algum, o primeiro procederá à tentativa de arrancar as bolinhas da lua. Enquanto ele acertar, continuará jogando e, em princípio, fará mira sobre as bolinhas. Alternativamente, ele pode tentar arremessar seu coco com tal efeito que, ao mesmo tempo que arranca uma bolinha, coloca-a perto de um outro coco para cricá-lo, o que é mais eficaz, pois cricar um coco significa ganhar, automaticamente, o número total de bolinhas existentes na lua. Quando um jogador arranca todas as bolinhas, uma por uma, dizem que ele "limpou a lua".

Outra convenção sobre a caída. Suponhamos que o jogador que mandou no jogo conseguiu arrancar uma bolinha da lua no momento em que caiu. Tomando a posição do risco como referência, seu coco, provavelmente, ter-se-á colocado além da circunferência da lua, de onde ele tem o direito de jogar de novo. Se errar as bolinhas da lua nesta segunda jogada e seu coco vier para aquém da distância que separa o seu diâmetro do risco, não é válido para os jogadores que ainda não caíram para a lua (os que ainda se encontram na linha do risco) cricar no mesmo. Tudo se passa como se o jogador que mandou na partida e arrancou uma bola tivesse a imunidade inicial contra o perigo de dar grana para os adversários.[4]

Vejamos ainda outras convenções verbais. Quando o jogador prevê que pode arrancar mais de uma bola de uma só vez, grita *dou pras duas,* ressalvando, assim, o direito sobre as bolinhas que vai ganhar. Deve fazê-lo rápido para adiantar-se ao adversário que pode gritar que *só dá pra uma,* o que o obrigaria a ter que devolver à lua uma das duas bolas arrancadas (estas duas bolas, tão próximas uma da outra – uma distância de dois dedos ou menos – que é possível tocá-las de uma só vez com o coco, são chamadas *parzinhos de óculos).* E, quando o adversário percebe que o jogador está realmente tão bem colocado que conseguirá retirar todas as bolinhas sem erro, costuma dizer *dou por ranca,* dando a partida por perdida. Quando um jogador limpa a lua, todos casam então mais bolinhas para começar outra partida. Cada parti-

4. Sou consciente da forma um tanto densa e intricada da minha descrição, mas ela reflete a natureza e a complexidade do jogo. Para quem se inicia, as regras se apresentam de uma forma gestáltica, sincrônica, sem que seja possível reduzi-las a uma ordem seqüencial. Mesmo assim, minha descrição pretende ser exaustiva a ponto de transmitir ao leitor a capacidade de praticar o jogo da lua.

da é denominada *uma mão* e aquele que está ganhando costuma dizer: *esta mão é minha.*

O jogo de crica é muito útil entre parceiros, pois basta que "dêem grana" entre si para que ganhem o jogo com facilidade. Além disso, a chance de cricar um coco aumenta, pois, além dos cocos dos parceiros, estão também os dos adversários, de forma que há uma alta probabilidade de que o primeiro a jogar encontre um coco próximo, é dizer, dentro da distância normal de acertar uma bola. Por este motivo, o jogo de parceria, de crica, sempre acaba rapidamente, na maioria das vezes, antes mesmo de que uma só bolinha seja arrancada da lua.

É importante esclarecer, também, que há duas modalidades básicas de jogo: jogo de brinquedo e jogo a valer. No primeiro caso, os jogadores dividem todas as bolinhas de que dispõem em partes iguais entre todos e vão jogando, como se uns estivessem realmente ganhando e outros realmente perdendo. Ao terminar o jogo, cada bolinha retorna às mãos do seu dono. No jogo a valer, o perdedor não recupera mais as bolinhas perdidas. Jogos a valer são, em geral, mais tensos, dando, muitas vezes, lugar a desavenças ou inimizades, principalmente, pelo sentimento de derrota e fracasso do perdedor. Geralmente, só jogam a valer meninos que não são muito amigos entre si, que não pertencem ao mesmo grupo de jogadores de um determinado lugar e que moram em ruas distantes entre si. Explicando por contraste, membros de um mesmo grupo de jogo (aqueles que se reúnem regularmente) tendem a jogar exclusivamente de brinquedo. Todos são unânimes em afirmar que o jogo a valer é mais interessante e é sempre jogo de crica.

Depois que um jogador perdeu todas as suas bolinhas, pode apostar também o seu coco. Neste caso, o adversário que está ganhando casa duas de suas próprias bolinhas, como se o outro fizesse uma hipoteca de seu coco; se ele ganha esse novo jogo, recebe o coco do perdedor. É claro que, quando chega a apostar o próprio coco, o jogador que está perdendo fará um último e especial esforço por jogar bem e vencer a última partida. Esse jogo final, de hipotecar o coco, é chamado de *pada* ou *pá da mão,* possivelmente, contrações de para (a bola) da mão" e sempre tem um caráter especialmente dramático. Bons jogadores costumam recuperar-se, justamente, na *pada.* Por um lado, é uma questão de honra que o jogador não saia do jogo e aposte até o seu coco, pois, se ele parar, o adversário o acusará de estar *afinando,* de ser *mulherzinha,* etc. Por outro lado, se o seu coco é muito bom, se já o tem há muito tempo e sabe que ele é de grande valor (por ser bem grande e perfeitamente esférico), evitará pedir *pada* e terminará o jogo.

Esta questão da *pada* se liga a uma outra mais geral, que é a do compromisso moral de não abandonar o jogo quando se está ganhando. Meninos que jogam mal, por exemplo, costumam querer retirar-se após uma jogada de sorte – digamos, cricaram os cocos dos adversários e ganharam de uma só vez vinte bolinhas. Os outros, porém, insistirão com eles para que não se retirem, utilizando os insultos mencionados e às vezes partindo até mesmo para as vias de fato. Aqui, a situação parece diferir do jogo dos meninos suíços, pois Piaget não menciona estas sanções quando ocorre uma ruptura das regras. Outra convenção importante é que não se aceita menino que entra *pescando,* isto é, que vem com poucas bolinhas para o jogo. Se todos começam com um número aproximado de cinqüenta, não aceitam quem traga apenas dez, por exemplo. O princípio de oportunidade igual para todos rege até mesmo esse fator numérico.

O jogo se desenvolve com as características de um torneio; na medida em que um jogador perde todas as suas bolinhas, sai do jogo e passa a observá-lo, apenas. Assim, chega ao ponto, mais emocionante, de sobrarem apenas dois jogadores na roda. Quanto ao número de bolinhas disputadas, começam com um número baixo – duas, três – e o sobem à medida em que vão ficando menos jogadores e todos de melhor qualidade. Em rodas onde se disputam dez, vinte, até cinqüenta bolinhas, só os muito bons se atrevem. Pude observar uma partida entre dois na qual cada um casou cem bolinhas. Nesse jogo, ambos visavam direta e exclusivamente o coco do adversário, nem se preocupando em arrancar eventuais bolinhas da lua.

Embora existam os jogos de tipo mais familiar, de brinquedo, entre irmãos, primos e amigos, confinados ao âmbito da entrada ou do pátio interno de uma casa, o jogo de bolinhas é, essencialmente, um jogo de rua e prolifera nos vários pontos da cidade onde não há calçamento. É realizado sempre sobre a terra, buscando-se para tal fim um terreno o mais plano possível. Conforme mencionei acima, o jardim municipal tem sido sempre o ponto predileto para o jogo. Era comum ver-se, anos atrás, várias luas ao mesmo tempo, cheias de bolinhas e rodeadas de jogadores. Muito me comoveu constatar que os meninos com quem fiz mais amizade jogam hoje exatamente no mesmo trechinho de uma rua, em frente à mesma casa, onde joguei bolinhas há vinte e seis anos atrás. As condições propícias do terreno, muito plano e de areia fina (o que torna mais fácil riscar, com uma vara, a lua e a linha do risco e que também facilita o deslocamento linear e igual da bolinha no chão); as árvores frondosas do passeio, oferecendo proteção contra o sol; a atitude condescendente dos donos da casa, que não se incomodam com a algazarra provocada

todas as tardes em frente à sua varanda; são todos fatores que influenciam essa continuidade no espaço e no tempo.

Apesar da procura de um lugar plano para jogar, sempre há acidentes, como pedras, muros, meios-fios, pequenas elevações e depressões do terreno, que fazem parte do espaço do jogo. Assim, há sempre um buraquinho perto do risco, onde se torna mais fácil cricar o coco do adversário; tal lugar é chamado de *loca, loquinha* ou de *cachopinha.* Muitas vezes, o coco de um jogador vai parar num lugar difícil, num recanto de muro, na pedra do meio-fio, etc. e, nesse caso, ele deve pedir licença para estabelecer uma equivalência geométrica, através de angulação, entre esse lugar e um outro de melhor localização e maior comodidade para jogar e que mantenha, com relação à lua, a mesma distância do lugar ruim inicial. Quando há essas irregularidades no meio ou uma folha ou um risco no chão que perturbará o seu melhor desempenho, então o jogador deve pedir *tudo* ou *tudo para mim* e limpar ou mudar-se para outro lugar, usando o critério da angulação descrito. Deve, porém, gritar *tudo* com presteza, antes que o adversário perceba que ele se encontra numa situação difícil e grite primeiro *sem nada para você.* Se isso ocorre, o jogador não poderá livrar-se das dificuldades por que passa. Em outras ocasiões, pode ocorrer que, no momento em que um menino lança o seu coco, ele seja interceptado involuntariamente – ou pelo pé de alguém que passa ou por uma roda de bicicleta ou por qualquer objeto – dando grana para o adversário. Este procurará gritar imediatamente: *dou cerca* (pronuncia-se *cérca),* isto é, torna a intercepção válida e se aproveita da grana. O dono do coco, se quer salvar-se de tal situação de perigo, deverá gritar primeiro: *não dou cerca.* Se conseguir ganhar a vantagem verbal, ser-lhe-á permitido colocar de novo seu coco para correr, na mesma linha de onde vinha e procurando impregnar-lhe a mesma força que teria caso não tivesse sido desviado ou interrompido em sua trajetória.

Outra situação adequada para que o jogador grite *tudo por tudo* é a troca de coco: se ele, inadvertidamente, *der grana* para o adversário, tentará substituir o seu coco que, geralmente, é a bola maior que possui, pela menor bolinha com que conta e que guarda exclusivamente para essa finalidade. Essa bolinha minúscula, chamada *tudinho,* dificultará a tarefa do adversário, pois é, evidentemente, mais fácil acertar numa bola grande que numa pequena. Como em todas as situações análogas, deve gritar *tudo* para trocar de coco antes que o adversário se dê conta de sua intenção e grite *sem nada.* Em momentos como esse, quando corre o perigo de que lhe acertem o coco, o jogador atacado abrirá mão, intensamente, das fórmulas mágicas e gritará a sua expres-

são preferida nos ouvidos do outro até que ele arremesse o coco contra seu *tudinho.* Além do *tudinho,* que é também de vidro, pode-se igualmente propor substituir o coco por uma esfera de chumbo, extraída de uma engrenagem de rolimã. Alguns meninos, porém, rejeitam a presença da esfera e por isso os tudinhos são valiosos. E não há somente bolinhas chamadas tudinhos, conforme veremos em seguida.

Disse acima que cada jogador casa um mesmo número de bolinhas. Isso ocorre, na maioria das vezes, quando casam as bolinhas comuns, de cor azul, amarela ou preta. As azuis, especialmente as que possuem uma pequena risca branca, são chamadas *azuzinhas.* Em geral, todas as bolas novas são também denominadas *friozinhas.* Com o tempo de uso, todas elas vão descascando, ficando rugosas, quebradiças e feias porque sem brilho. Essas bolas velhas são chamadas *cascabulhos* ou *cascudo* e muitos meninos não aceitam jogar se o parceiro quer casá-las. O destino mais comum dos cascabulhos é serem lançados de atiradeiras, junto com pedrinhas.

As Bolinhas de Vidro e Seus Nomes

Como há uma variedade de bolinhas, a primeira providência dos jogadores, antes de começar a partida, é fazer uma avaliação mútua das bolinhas a serem disputadas. Aquele que possui uma bolinha especial encontra adversários facilmente, pois todos tentarão ganhar-lhe aquela bolinha. As bolinhas mais "finas", preciosas e mais almejadas pelos meninos são as seguintes:

a) *zóio de gato* (olho de gato). É um tipo de bolinha de louça, toda colorida, algumas realmente belíssimas, com várias faixas de cores amarela, preta, vermelha, azul, etc. As *zóio de gato* são hoje verdadeiras raridades e minhas investigações até o momento sugerem que deviam ser importadas, possivelmente da França ou dos Países Baixos, e essa importação deve ter acabado. Não vejo, pelo menos, outra forma de explicar o seu desaparecimento do mercado, já que as comuns continuam sendo fabricadas. Há vinte anos, quando ainda circulavam nos jogos, um jogador tinha que casar cinco bolas comuns por uma *zóio de gato.* E quem as possuía só as casava em desespero, após haver perdido todas as suas bolas menos valiosas.
Também entre os meninos suíços, afirma Piaget, vale (ou valia, pois suas observações foram realizadas há mais de quarenta anos atrás) a regra de bolinhas comuns e de maior valor: assim, uma bolinha de cornalina (*corna)* ou de vidro fino (*agathe* ou *cassine)* valia oito bolinhas comuns *(marbre).* Também

em Vitória, segundo Santos Neves, uma "olho de gato" valia de três a quatro bolinhas comuns.

b) *carambola* – Uma bolinha de vidro transparente, na qual se vê uns gomos de cor mais escura no centro. São também raras hoje em dia, ainda que menos que as *zóio de gato.* A carambola parece ser a mesma *cassine* suíça. São ainda muito comuns na Inglaterra, onde são chamadas *agathe* e eram também usadas nos Países Baixos e no Suriname, onde eram chamadas *kersepit* (semente de cereja).

c) *locinha* (loucinha). Bolinha na cor de um leitoso fechado, às vezes também de um verde claro, pequena e de aspecto delicado. É rara hoje em dia.

d) *gasolina.* Meio transparente, recebe o nome pela cor que, realmente, se parece à da gasolina. Ainda é possível encontrá-la em circulação e é extremamente valiosa.

e) *catarrinho.* Bolinha transparente, de cor de água e com umas lindas manchas brancas no seu interior. Como a *zóio de gato* e *locinha,* era uma bolinha provavelmente importada e muito apreciada pela sua beleza.

f) *café com leite.* Bolinha também muito valorizada, da qual alguns exemplares ainda circulam. De duas cores, separadas, a cor café predomina sobre uma faixa de branco leitoso.
Como se vê, a maioria das bolinhas usadas agora são bem mais simples: pretas, amarelas ou azuis, quase todas com o mesmo padrão e cor, sem a variedade e a sofisticação de cores das de antes e feitas com um material sensivelmente inferior.

Temos passado em revista, até aqui, a estrutura básica do jogo da lua. Passemos a resenhar ainda um pouco mais essa enorme quantidade de termos e expressões de regras usados pelos meninos exclusivamente para referir-se ao mundo das bolinhas. Quando um jogador erra bem de pertinho (digamos, de um palmo de distância para menos), diz-se que ele *bicou* a bola. Quem sempre joga mal é considerado um *pato.* Há jogadores que procuram aproximar sub-repticiamente seu coco das bolinhas; esses são chamados *mão de ganso.* Quando se consegue arrancar, pelo menos, uma bola da lua, diz-se que a *salvou.* Caso o jogador arranque exatamente o mesmo número de bolinhas que casou, costuma gritar, contente: *tou com as minhas.* Quando

um jogador pára o seu coco mais perto do risco que o seu antecessor, diz logo, afirmando sua posição de mando frente a ele: *desse eu quero.* No momento de casar as bolas, em que a lua se enche de pés e bolinhas deslocando-se em várias direções, o jogador sela o fato de que já casou as suas gritando: *as minhas estão aí.* Para cair para o risco ou quando se está muito distante da lua, pede-se *mãozinha* para jogar de pé e dar o impulso para diante no coco com toda a mão. Se o jogador esbarra nas bolinhas da lua sem conseguir retirá-las com o coco, diz-se, simplesmente, que *mexeu.* Se suceder ainda de o coco ficar pegado a uma bolinha e o adversário gritar *sem nada* primeiro, impedindo o jogador de afastá-lo um pouco para que seja arremessado da forma normal (o que lhe permitiria dar um *parado* na bolinha e colocar-se para arrancar outras), este deverá então dar-lhe um *carrinho* ou *capirote,* isto é, empurrará tanto o coco como a bolinha com o anular ou o indicador. Quando o adversário reclama muito (obviamente quando perde), o outro diz que ele está *chorando.* Do jogador que não joga bem e, de repente, cricou bola de longa distância, diz-se que foi uma *cagada* sua, ou uma *feijoada,* ou um *feijão. Cagada* aqui, então, contrariamente ao seu uso popular por outras camadas da população em outras regiões do país (designando tarefa mal feita ou decisão desastrada), significa um desempenho positivo extraordinário, produto da sorte. O jogador exímio é chamado de *largo* ou *aberto,* no sentido de que tem o ânus grande. É comum que façam um gesto com a mão mostrando a suposta abertura do ânus do bom jogador. E mais: se um jogador está num dia de excepcional desempenho, seus adversários começam a perguntar, num misto de raiva e zombaria: "você dormiu com um cavalo hoje? ou "você deve ter dormido com um jumento hoje, para estar tão aberto"[5]. Para evitar intimidar adversários que não os conhecem bem, muitos dos grandes jogadores costumam dizer, meio disfarçadamente, que acertam por *cagada,* negando a natureza regular de seu desempenho excepcional.

Ainda sobre essa questão de nomes, é relevante ressaltar que os meninos são extremamente zelosos da terminologia local do jogo e nenhum termo forâneo é aceito, ainda que saibam que é empregado nas cidades vizinhas como equivalente ao seu. As bolinhas, por exemplo, são chamadas genericamente de *bolinhas* ou *bolinhas de vidro;* termos como *birosca* ou *bola de gude*

5. Como em todo jogo, a superstição está bastante presente. É comum um jogador atribuir seu azar à cor de uma determinada bolinha; em tal caso, deixa de casá-la naquela partida. Além disso, as bolinhas deveriam ficar, em princípio, na mão, pois no bolso sóem dar azar. Acima de tudo, vale a mesma lei que se aplica no futebol: se se está ganhando, não se muda nada.

não fazem nenhum sentido no contexto local, apesar de conhecidos. Não vale, em suma, para eles, a idéia cosmopolita de "tradução" de costumes.

Vejamos agora como esse conjunto assaz complexo de regras e convenções e esse vocabulário específico e detalhado são ativados na prática do *jogo de bolinhas. Conforme* dito antes, o jogo ocorre, principalmente, pelas tardes, após a escola matinal e o almoço. Definidos os parceiros ou os jogadores independentes, traçados a lua e o risco, separada a platéia de espectadores (composta, normalmente, de meninos pequenos que se acocoram ao redor da lua), o jogo começa e, na medida em que avança, o clima vai se tornando mais tenso e sério. Os olhares tornam-se fixos, escrutinadores e defensivos; a postura do corpo, rija e altiva; a expressão da face, severa e desconfiada, quase sempre ausente de sorriso; todos os sentidos são postos em ação, captando cada detalhe do que fazem os adversários e os eventuais parceiros, avaliando sem parar suas possibilidades de fazer uma boa jogada. Guardadas as devidas proporções (são meninos brasileiros, afinal de contas), sua postura geral não difere muito daquela pintada por Pieter Bruegel em 1560, no seu famoso quadro "jogos infantis", onde se pode ver um grupo de sete meninos flamengos, todos muito sérios, jogando uma variante do jogo do papão!

Contudo, esse modelo de tensão e controle não consegue se sustentar por um longo período de tempo, devido à idade juvenil dos jogadores, quase sempre traídos pelo impulso e a ansiedade, que os fazem arremessar a bolinha rápido demais ou precipitadamente, provocando erros fáceis, ou *dando grana* aos adversários inadvertidamente. A cada erro pessoal desse tipo seguem-se exclamações de arrependimento, frustração e raiva. Essa tensão, mais evidente na face e no olhar dos jogadores, é um ingrediente essencial do jogo, resultando da união dos vários planos de ação que são invocados na sua prática. Detalhemos esses planos.

O Jogo Verbal

Enquanto se desenvolvem as sucessivas jogadas, da lua ao risco, deste para a lua, dos cocos às bolinhas, há toda uma prática de competição verbal entre os jogadores, de natureza vária: de auto-afirmação, de defesa e de agressão, dada através de interjeições, gritos, discussões, reclamações, fórmulas fixas de encantamento, proteção, interdição, mando, etc. Tudo se passa como se cada jogador procurasse exprimir em palavras sua superioridade sobre os demais. Regressemos, para compreender melhor, a um detalhe da

caída pro risco. Um jogador cai primeiro. Nem bem a bolinha do segundo saiu de suas mãos e já começa ele a gritar para o primeiro, jactancioso e ameaçador: "devolva o meu coco", querendo dizer: estou seguro de que já cricarei no seu coco e ganharei a partida, logo não me darei nem sequer ao trabalho de caminhar até o risco. Há também uma verdadeira guerra de nervos, expressa em termos de brincadeiras que fazem à margem do jogo. Quando estão no risco e já decidiram a ordem de mando, uns ficam cricando os cocos dos outros, simulando superioridade. Nestes casos, um costuma ameaçar que exigirá um pagamento de cinco bolas novas, caso alguém lhe quebre o coco nessa brincadeira, já que este está sendo cricado fora do jogo. Além dessas demonstrações de poder com as bolinhas, há também as mediações corporais de força que ocorrem simultâneas ao jogo: os meninos fingem brigas, tombam seus adversários de brincadeira, numa incessante atividade de imposição de superioridade física.

Sobre o desempenho motor com as bolinhas, há uma faixa bastante ampla de domínio do jogo, desde os *patos* e meninos pequenos que erram a bolinha a uma distância de 20 centímetros ou menos, até exímios jogadores capazes de acertar bolinhas, sistematicamente, a distâncias de dois e até três metros de seus cocos. A superioridade dos verdadeiramente *largos* se impõe de tal forma que, mantendo-a como referência, as rodas de jogo são formadas visando, em geral, uma igualdade relativa de condições entre os jogadores: os meninos assíduos no jogo estudam e perscrutam constantemente os demais participantes, procurando situar-se frente a eles, para que sempre mantenham uma boa chance de ganhar em cada partida. Há, contudo, partidas exclusivamente de *largos,* geralmente realizadas em meio a uma platéia atenta de observadores. É nestas partidas, digamos, mais fortes que podemos considerar como a experiência do jogo (para não dizer o seu significado que, certamente, não é único) pode ser construída, assim, pela inter-relação dos intercâmbios verbais com a invocação de regras e o desempenho motor com as bolinhas.

Se tomamos o jogo como um torneio, conforme dissemos, vemos como os três planos mencionados no parágrafo anterior vão se intensificando à medida em que os mais fracos vão sendo eliminados e só vão ficando os largos. No princípio, como é o modelo do jogo, tudo é absolutamente honesto, com regras e pacífico. Na medida, porém, em que mais e mais bolinhas mudam de dono, vão aumentanto as tentativas de malandragem, as reclamações e a desconfiança entre os jogadores. Ou seja, muito em contraste com a lógica cristalina das regras, com a aquiescência às mesmas e com a alta moralidade dos meninos suíços, tão exaltadas por Jean Piaget, a prática de um jogo a

valer em sua fase adiantada pode chegar a ser bem tumultuada. Os meninos começam a discordar dos procedimentos, reclamam que o adversário está *chegando* (usando *mão de ganso;* trata-se de uma técnica muito sutil e difundida de girar a mão em torno do dedo inferior, conseguindo aproximar um coco quase um palmo adiante), discutem sobre quem gritou primeiro, se o que pediu "tudo" ou o que não deu "nada", etc[6]. Para evitar o perigo do adversário *chegar,* um jogador (especialmente quando está perdendo ou disputando um número muito alto de bolinhas) chega a marcar com um risco no chão o lugar do coco do oponente. E a caída para o risco, por exemplo, vai se tornando cada vez mais controlada, pois a chance de um bom jogador cresce consideravelmente quando manda. Numa dessas caídas, pode-se ouvir a expressão *meço com você:* dois adversários pararam os seus cocos a uma distância quase idêntica do risco e um deles, rejeitando o mando do outro, propõe que meçam cuidadosamente a distância dos dois cocos, para retirar toda e qualquer dúvida. As medidas usadas são a mão, os dedos e o pé, formando-se complexas combinações e contas numéricas até se chegar a uma decisão final. Essa prática de conferir as distâncias é também encontrada entre os meninos da Venezuela, com a diferença de que usam um pauzinho como medida (Cardona, 1956: 86). Também em Vitória usam-se dedos e palmos para dirimir as dúvidas (Neves, 1950: 1).

Retornando agora à discussão sobre as expressões verbais, proponho dividi-las em quatro idiomas básicos:

a) Um idioma formado pelas expressões de encantamento e magia (as quais Soffiati Neto chama de sortilégios), tais como: *passa corisco e não deixa risco, bica-te bento,* etc.[7] Tais expressões identificam enormemente o jogo e algumas vezes são usadas pelos adultos (principalmente adolescentes e jovens solteiros) como termos de chacota em reuniões, brincadeiras e farras.

---

6. É esse lado da experiência do jogo que sinto ser pouco analisado por Piaget. Mas, tem muita razão em chamar a atenção para a complexidade de regras invocadas em cada uma das variantes do jogo e concordo com ele (tomando por base o jogo ipanemense da lua, muito similar ao jogo suíço do quadrado) quando afirma que "essas regras, com suas superposições e exceções, são pelo menos tão complexas quanto as regras correntes de ortografia" (Piaget, 1950: 40). Igualmente ilustrativo seria considerar quão simples são as regras do futebol, quando contrastado com o sofisticado mundo de regras das bolinhas.

7. Podemos dizer que essas expressões possuem o que Maurice Bloch (1974) denomina de força de elocução, ou o que S. J. Tambiah, Austin e outros enfatizam como "poder performativo" (Ver Tambiah, 1979).

Por exemplo, um rapaz se encontra numa situação vulnerável numa roda de papo e um outro, para gozá-lo, grita repetidamente no seu ouvido, ao som do riso geral: *bica-te bento Maria Salabento!.* Aqui se reproduz, conforme discutirei adiante, a mesma dialética de auto-afirmação do jogo, já agora transferida para a faixa etária e de experiência imediatamente superior, a saber, o início da vida adulta. O uso tardio e invertido dessas expressões deve estar, primeiramente, relacionado com o fato de que são curiosas ou mesmo cômicas, segundo a visão dos mais velhos. Seu deslocamento, porém, de expressões de poder para termos de brincadeira pode indicar-nos, também, como alguns adultos chegam a rejeitar ou a dessacralizar aquela fase de suas vidas quando tomaram o jogo a sério.

b) Um idioma constituído de frases, palavras ou fórmulas que definem, confirmam ou alteram as regras do jogo. São expressões que Piaget denomina de "ritos de interdição" e de "consagração" (Piaget 1950: 6), que vão transmitindo significado instantâneo para o jogo enquanto jogo: quem pede *marraia* primeiro tem mais chance de cricar o coco do adversário, o que leva o potencial perdedor a invocar fórmulas mágicas ou a reclamar, etc. Este idioma expressa, em última análise, o poder explícito de um jogador sobre o outro. Quero sugerir aqui (sem, obviamente, pretender esgotar as outras leituras possíveis do jogo enquanto habilidade motora) que, através da verbalização das regras, esse idioma se presta à competição masculina entre os jogadores: nessa batalha verbal, quem grita as convenções primeiro leva vantagem sobre o oponente. Obviamente, a competição a nível de destreza manual com as bolinhas se desenvolve simultaneamente aos intercâmbios verbais.

c) Um idioma que, à diferença dos anteriores, não é constituído exclusivamente de frases feitas e que simboliza diretamente a luta pela auto-afirmação presente no jogo. São expressões que visam, simultaneamente, o auto-elogio e a depreciação do adversário, tais como: *devolva o meu coco, você é um pato, mulherzinha, vou rachar o seu coco, você é um chorão,* etc.

d) Um idioma que denomino de escatológico, que não se refere explicitamente às regras do jogo e, como tal, não é usado para interdição, mas que comenta atos e características dos jogadores. São expressões como *largo* e *aberto* (referindo ao ânus), *cagada, feijão e feijoada* (referindo-se, também às funções de excreção, principalmente, quando essas se dão em excesso, sugerindo

um ânus de dimensões e capacidades excepcionais[8]. O que mais me chama a atenção nessas expressões é que estão na boca de meninos que, normalmente, não usam muitos termos obscenos ou chulos. Vale também dizer que esta linguagem é diretamente proibitiva para as meninas. Além disto, até mesmo os adultos de Ipanema restringem extremamente o uso de termos escatológicos e de obscenidades em geral, especialmente, a menção explícita dos órgãos genitais e excretores. Palavrões usados no cotidiano em outras regiões do país, como Rio de Janeiro, Salvador, Recife, são excluídos quase que inteiramente do cotidiano e confinados a situações de brigas ou de agressividade extrema. Sustento que é quase que exclusivamente no contexto do jogo de bolinhas e das brigas que tais expressões, ou seus equivalentes em escatologia, são usadas pelos meninos. Sua prática pode também ser compreendida como uma aprendizagem do comportamento mais secreto dos homens, que proferirão esse tipo de termos exclusivamente no contexto de brigas, de bordéis ou de piadas obscenas (geralmente, contextos que segregam a presença feminina). É ainda mais significativo que o menino começa a penetrar no mundo de piadas obscenas, justamente, na época da puberdade, quando já pode haver se tornado um experimentado jogador de bolinhas.

Há ainda em outro plano, igualmente importante, relacionado com o universo verbal do jogo. Dos jogos infantis praticados na cidade, o das bolinhas é o que conta com a terminologia própria mais complexa e com o maior número de regras, formalizáveis verbalmente. Deste modo, sua prática, que demanda uma verbalização articulada e intensa, introduz o menino no aprendizado do idioma argumentativo, do universo dialógico, que será unicamente ampliado na fase adulta, quando a defesa e a afirmação verbais ser-lhe-ão de extrema necessidade, seja no mundo dos negócios, da política, das rodas de conversa, das discussões e enfrentamentos. No contexto a que nos referimos, o bom exercício da palavra é ainda um atributo essencial e marcadamente masculino.

8. Sobre o termo *crica*, Soffiati Neto o registra como nome que designa o jogo, propriamente, nas áreas catarinenses de colonização alemã e sugere que talvez seja um aportuguesamento do alemão *Klicker* (bola). Poderíamos adaptar sua hipótese ao caso de Ipanema, município vizinho do Espírito Santo, onde também houve colonização alemã e, quem sabe, onde o termo também existiu ou existe. Aurélio (1986) registra apenas o verbo quicar (arremessar uma bola contra a outra) e não menciona o substantivo correspondente. Contudo, tanto Cândido de Figueiredo (1973) como o Lello Universal dão crica como sendo um termo chulo para vulva. Como a origem portuguesa da palavra é tão provável como a alemã, seria interessante esclarecer a questão, pois uma das origens o converteria em mais um termo do idioma escatológico do jogo.

Olhando ao mesmo tempo a competição de habilidade motora e os idiomas verbais (principalmente os descritos em b) e c)), podemos tentar uma interpretação possível para o simbolismo do jogo. Tal como o vejo, trata-se de um jogo de domínio, de um menino tentando subjugar o outro e já está relacionado com o complexo simbólico maior da dominação de um homem adulto com relação a outro membro da mesma comunidade. Primeiro, recordemos que as meninas estão basicamente excluídas do jogo. Logo, espera-se uma atitude defensiva e dura por parte do jogador e o indicador mais importante dessa preservação de sua autonomia é o cuidado com o coco, que eu definiria como símbolo-chave, ou dominante, da masculinidade juvenil, tal como é conceituada nos parâmetros tradicionais das cidades do interior de Minas. Em poucas palavras, o modelo de homem masculino em Ipanema é aquele que toma as decisões sobre sua própria vida e da de seus dependentes, maneja somas maiores de dinheiro que eles, detém a informação e o controle sobre quanto, como e quando gastar; não aceita ser enganado gratuitamente e é capaz de defender-se, seja com argumentos ou até com a força física; não admite comportamento sexual passivo; vê a mulher como um ser essencialmente distinto de si mesmo, doméstica, obediente e passiva; é leal e solidário com os amigos e companheiros; é capaz de sustentar a palavra; está sempre disposto a fazer um bom negócio às custas, inclusive, se necessário, de um incauto ou desavisado, desde que este não entre na categoria de amigo ou parente. Por trás de tudo isso, está a idéia, certamente generalizável a praticamente todo o país e muito além dele, tanto no espaço como no tempo, de que masculino é aquele que não se mostra passivo, que é o senhor de si.[9]

Jogo de Domínio

Em jogos de muitas bolinhas, pode ocorrer também um tipo de parceria de malandragem: dois jogadores, geralmente de grande experiência e malícia, combinam secretamente dar grana disfarçada entre si, ganharem as partidas e depois dividir as bolinhas conquistadas. Alguns meninos não são aceitos juntos no mesmo jogo a valer quando os outros desconfiam de sua parceria combinada. Em resumo, podemos dizer aqui que quanto mais disputado é o

9. Veja-se a interpretação de Michel Foucault sobre a atitude grega: "para os gregos, é a oposição entre atividade e passividade que é essencial e marca tanto o domínio dos comportamentos sexuais como o das atitudes morais; vê-se, então, por que um homem pode preferir os amores masculinos sem que ninguém sonhe em suspeitá-lo de feminilidade, desde que ele seja ativo na relação sexual e ativo no domínio de si" (Foucault, 1984: 79).

jogo, maior é o número de regras invocadas e mais freqüentes se tornam as tentativas de desobediência às mesmas. Essa mesma meta-regra (quanto mais se arrisca a entregar pelo jogo, maior a tendência ao desvio das regras) ocorre também nos jogos dos adultos, da guerra ao futebol. Na verdade, ambos parecem combinar, em idêntica medida, o espírito lúdico e o princípio existencial de realidade. Sendo assim, os jogos infantis e adultos passam a ser, reciprocamente, metáfora aberta um do outro.

Voltando às bolinhas, podemos ver como vários componentes deste modelo de masculinidade estão presentes nas atividades do jogo. A questão financeira, por exemplo: sem querer entregar-me inteiramente a uma visão funcionalista, julgo relevante considerar que o jogo ensina os meninos a exercitarem a atividade financeira (atividade masculina por excelência). Enquanto não têm direito de andar livremente com dinheiro, devido à sua idade juvenil, devem administrar suas bolinhas à imagem e semelhança de como os adultos administram suas finanças. Operações do tipo financeiro são feitas para resolver questões tais como: quantas bolinhas casar em cada partida; como resguardar as bolinhas de maior valor; em que roda de jogo entrar; se só lhe resta o coco, arriscar ou não o jogo da pada na tentativa de uma recuperação, etc. Jogadores que perderam tudo ou que querem evitar o vexaminoso jogo da pada, compram mais bolinhas diretamente do adversário, evitando interromper o jogo em busca de uma loja onde adquiri-las[10]. E há um momento, para os jogadores inveterados, em que a bolinha de qualidade se torna o objeto de maior valor existente e a visão de uma linda e perfeita *gasolina* ou *zóio de gato* pode lhes despertar uma cobiça e um desejo de posse perfeitamente análogo ao de um adulto, diante de um objeto que julga excepcionalmente valioso para si (um carro, um móvel, uma bebida, uma roupa, um livro, um disco, etc.). E é ainda uma coincidência mais que significativa o fato de eles guardarem as bolinhas num *pé de meia* e ganharem *grana* do adversário![11]

---

10. É lícito supor aqui que o valor das bolinhas guarde uma analogia com o valor das jóias no *Kula* trobriandês (Malinowski, 1975): a conquista é o que mais transmite beleza e importância, de forma que uma bola meramente comprada não se compara com uma adquirida numa mão de jogo.

11. Contudo, não pretendo transformar o menino jogador num materialista sem espírito. Numa ocasião, um amigo mostrou para um grupo de meninos uma dúzia de olhos de gato antigas de sua coleção, todas distintas umas das outras e absolutamente intactas. Pude presenciar como ficaram extasiados diante da beleza das bolinhas. Além (ou junto) do desejo de posse, sentiram, certamente, a emoção que se tem diante de um ideal estético.

Tomemos, agora, o lado sexual do modelo de masculinidade. Pode-se considerar, por exemplo, a estratégia de evitação de *dar grana* (lembremos o cuidado de sempre deixar o coco individual longe da mira do coco do oponente) como um correlato analógico da resistência ao comportamento homossexual passivo. Observo, pelo menos, uma coincidência significativa entre as duas coisas, pois o auge da atividade de jogar corresponde , também, à época em que alguns meninos de 10, 11 anos, são assediados sexualmente (e há os que são efetivamente seduzidos) por outros um pouco mais velhos (de 13, 14 anos), ou seja, em um plano (e há muitos, repito), o jogo é uma batalha por *auto-afirmação, dominação e autonomia e uma defesa contra o risco de ser* dominado e subjugado, seja técnica, econômica ou psicologicamente. É necessário prudência, por exemplo, na colocação do coco, mas, de vez em quando, a situação exige tentar cricar uma bola distante ou difícil, o que leva o jogador a expor-se e arriscar a ser vencido pelo adversário. Quando um jogador percebe que o adversário *lhe deu grana* diz logo, eufórico, enquanto se prepara para arremessar seu coco contra o do outro: *vou rachar o seu coco!* Tal é a batalha pela dominação e contra o risco de ser dominado. Nesta concepção mineira de formação do gênero masculino, dois fatores podem dificultar (a nível ideológico, basicamente) o processo de identificação do menino com o homem adulto: a falta de autonomia ou de potencial de domínio de sua situação perante os outros (espera-se que todo homem controle e seja dono de sua situação) e o comportamento homossexual passivo que, supostamente, debilita a masculinidade desejada[12]. No clima de competição entre meninos, ter relações homossexuais, assumindo um papel ativo, pode também ser considerado como uma afirmação de masculinidade.

Regressando um momento à questão de *dar grana,* encontro uma certa dificuldade em conciliar o uso dos termos *largo* e *aberto,* tal como definidos anteriormente, para indicar aquele jogador de qualidade que, entre outras capacidades, sabe defender-se. Como entender que, justamente, aquele que encarna o espírito de masculinidade expresso no jogo possua o ânus maior que o do jogador de quem ganha? A questão não é acidental, pois trata-se de

12. Outro fato extremamente significativo, segundo me disseram jogadores e ex-jogadores, é que os meninos *mulherzinhas* (aqueles de comportamento abertamente afeminado), geralmente, não sabem segurar o coco e jogam-no de uma forma desajeitada e sem firmeza: nem alcançam a postura correta com o polegar, nem imprimem força à bolinha. Além disso, nunca conseguem assimilar bem as regras do jogo. Enfim, são *patos* e jogam realmente *como meninas.* Já aquela menina que compreende o jogo e é capaz de adquirir um desempenho equivalente ao dos meninos é chamada de *macho-fêmea,* termo que define, em geral, a mulher considerada masculina, social ou sexualmente.

uma inversão dos conceitos estabelecidos: *largo* daria a impressão, seguindo a lógica da definição do *mulherzinha,* por exemplo, precisamente de uma pessoa mais vulnerável aos ataques de afirmação do adversário. Penso que nos enfrentamos aqui com o caso de uma inversão simbólica estratégica, que talvez se esclareça, não só devido às próprias características de incerteza e ambigüidade da puberdade (num momento o menino é dominador, no outro já é dominado), mas, principalmente, porque, segundo o padrão tradicional de masculinidade que discutimos, não é próprio que um homem elogie outro direta e efusivamente. Dado que exaltar as qualidades de outro homem teria um efeito emasculador para quem elogia, utiliza-se o recurso retórico da inversão simbólica, isto é, de elogiar denegrindo (ele, que tem o coco capaz de *comer* os outros, tem o ânus de quem é *comido).* Outra explicação seria por via da inversão compensadora: aquele que está ganhando de todos é adjetivado como um grande perdedor, o que pode funcionar como um consolo para os reais perdedores.

Ainda neste contexto de dominação, é útil mencionar uma prática chamada de *rapa, rapação,* ou *catação de bolinhas.* Ocorre muitas vezes que, quando todos os meninos foram para o risco (depois que caíram), um outro garoto – ou jogador ou espectador ou mais de um mancomunados – apanha rapidamente as bolinhas da lua e foge com elas, acabando com o jogo. Cria-se, aí, um pânico, todos desordenadamente procurando agarrar quantas bolinhas consigam e o jogo termina em completo caos, deixando os meninos frustradíssimos. O temor dessa situação é tão grande que basta, às vezes, um falso alarme por parte de algum mal intencionado – "estão catando as bolinhas!" – para que as convenções do jogo desmoronem por completo. Esta prática mostra como, muitas vezes, o desejo de afirmação e posse (principalmente, por parte dos meninos de mais idade que são os que mais se atrevem) ao ser concretizado, ainda que pela força, deslealdade e descontrole, acaba por destruir o jogo.

Sugiro ser possível ver o jogo como um enfrentamento entre "homens em formação" e uma dramatização antecipada dos papéis que deverão desempenhar mais tarde, ao tornarem-se adolescentes (que é, justamente, quando abandonam o jogo). É provável que os ajude a se prepararem psicologicamente para a masculinidade. Com o advento da puberdade, começam a descobrir as meninas e dar os primeiros passos na direção da vida heterossexual e é justamente aí quando se intensifica a competição entre os meninos, causada tanto pelo desejo de estabelecer relações privilegiadas com membros do sexo oposto, como por outras situações de afirmação de sua autonomia,

que podem valer-se da experiência adquirida com o jogo de bolinhas.[13] Resumindo, seria então possível compreender o jogo como um primeiro idioma de masculinidade, basicamente de origem pré-púbere, o qual, juntamente com outros idiomas simbólicos dessa fase, colocaria o menino, a partir dos sete anos, a caminho de tornar-se um homem adulto, seguindo os padrões de masculinidade da cultura local. Nessa fase, que poderia ser chamada de intermediária entre a criança de oito anos e o adolescente, o *coco,* aquela bolinha pessoal e definidora da identidade e do poder do jogador, torna-se um objeto importante para o menino e pode ser visto (sem que tenhamos de forçar a realidade observada) como um símbolo do processo de masculinidade. Poder-se-ia sugerir, além disso, que há uma união, a um plano, entre o coco e o verbo: domina-se a palavra, a arma argumentativa, ao mesmo tempo que se domina o coco, a bolinha da autodefesa e da dominação. E, se se quiser cair na fácil tentação de psicanalisar o jogo, pode-se propor uma equivalência simbólica entre o coco e o falo do menino, com o que converteremos o inocente jogo de bolinhas numa competição fálica![14]

Outra associação, que é praticamente indispensável, é a do jogo de bolinhas com a briga de galos balinesa. Geertz afirma, em sua já clássica interpretação, que "a profunda identificação psicológica dos homens com seus galos é inevitável" (1978: 283). Na medida em que o galo é um símbolo do mundo dos adultos, é perfeitamente aceitável que seu universo de significação possa chegar a ser bem mais autoconsciente para os homens de Bali que o

13. Ao longo deste período, o adolescente incorpora a atitude sexual ativa e dominadora (seja com um menino ou com uma menina) e afirma a sua masculinidade (que, na fase adulta, será quase que exclusivamente heterossexual). Paralelamente, constrói a afirmação e o desempenho social na esfera pública, que depende dessa expressão sexual ativa. Por outro lado, quando essa mesma sexualidade ativa não se manifesta, a masculinidade social é negada e aí passa a ser definido como homossexual (a versão adulta do *mulherzinha).* É preciso ressaltar que estamos restringindo esta discussão da homossexualidade ao interior de Minas. Em outras regiões do país e, principalmente, nos grandes centros urbanos, o comportamento homossexual pode não comprometer a afirmação na esfera pública e é possível observar a convivência da feminilidade sexual com a masculinidade social num mesmo homem. É o caso, por exemplo, de vários pais-de-santo do Recife e de outras capitais brasileiras: são inteiramente senhores de sua situação e dominantes socialmente e, ao mesmo tempo, podem ser profundamente afeminados; tal situação, pelo menos até o momento, inexiste em Ipanema.

14. Não estou certo de que Freud incluiria uma bola no conjunto dos objetos que poderiam simbolizar o falo, mas, de qualquer modo, ficaria a associação indireta com os testículos. Uma interpretação alternativa me foi sugerida por Ondina Leal: que seria a mão o objeto fálico e não a bolinha!

das bolinhas, parte do universo infantil, em geral, muito menos reflexivo. Indo mais longe ainda, ele nos lembra que Bateson e Mead chegaram a sugerir que "os galos eram vistos como pênis separados, autofuncionáveis, órgãos genitais ambulantes, com vida própria" (Geertz, 1978: 283-4). Contudo, Geertz não é capaz de dizer se a associação proposta por Bateson e Mead é aceita também pelos balineses ou se é um mero construto seu e ele não nos esclarece se a palavra em balinês para galo *(abung) é a mesma que para pênis.* Por outro lado, a associação em inglês (língua usada pelos três antropólogos mencionados) é direta: "cock" é termo, evidentemente, de duplo sentido, exatamente como "pinto" em português e qualquer norte-americano ou brasileiro aceita a associação proposta. Mais que a palavra, porém, é a relação do homem balinês com seus galos (Geertz comenta o cuidado extremo, a dedicação e o orgulho do balinês por seus galos de briga) que lembra muito de perto a relação do menino ipanemense com as suas bolinhas preferidas. Além disso, tanto a briga de galos como o jogo de bolinhas são atividades essencialmente masculinas.

Jogo de Meninos e Jogo de Meninas

Até aqui vai minha sugestão básica para uma possível leitura antropológica do jogo. Valeria a pena, além disso, contrastá-lo com o ritual de coroação de Nossa Senhora, também praticado em Ipanema e em todo o interior mineiro. Conforme o excelente estudo de Alice Inês de Oliveira e Silva (1985), a coroação pode ser entendida como uma via de identificação das meninas com um símbolo de feminilidade, no caso, a Virgem Maria. Muito sucintamente, a coroação consiste, primeiro, em um cortejo de meninas vestidas de anjo que chegam à igreja da cidade, em fila dupla, levando uma coroa e palmas. Em frente ao altar da Virgem, arma-se um palanque com duas escadas; para o alto sobem as três meninas quem, naquela noite, ofertarão, respectivamente, a coroa e as palmas à Virgem. Os demais "anjinhos" ficam em torno das "coroadeiras", nos degraus das escadas e ofertam pétalas de flores. Finda a cerimônia, há uma distribuição de brindes (balas e doces) para os presentes, dados pelas mães daquelas que coroaram. Essa cerimônia se repete todas as noites durante o mês de maio.

Apesar das diferenças óbvias, há um ponto no qual os dois rituais se equivalem: no da construção da sexualidade. Afirmei haver visto no jogo das bolinhas um idioma de formação da sexualidade masculina; já Alice Oliveira e Silva afirma que a coroação "reforçará de forma mais visível atributos ideoló-

gicos do papel feminino que serão tidos como universais: pureza vista como sinônimo de uma sexualidade feminina monogamicamente exercida, apenas dentro do casamento. Desta forma, a Coroação poderia ser vista como a ritualização do controle da sexualidade feminina" (Silva, 1985: 34). As duas tradições se equivalem, até mesmo porque a faixa de idade para as meninas coroarem é a mesma dos meninos quando jogam bolinhas de vidro: dos nove aos treze anos. Ao atingir essa idade, a menina "perde a graça", o que marca o limite de sua participação nas coroações. Silva interpreta essa expressão como significando, primeiro, as mudanças na forma do corpo, com o advento da puberdade; em segundo lugar, é também um sinal de amadurecimento ou de "perda da inocência", e "coincide com a fase em que as meninas começam a ter os primeiros namoradinhos" (Silva, 1985: 34). Assim, o jogo transmite aos meninos a simbólica da luta pela afirmação da sexualidade ativa frente os colegas, enquanto a Coroação celebra a sexualidade feminina, passiva e controlada e, antes que esta sexualidade comece a ser exercitada, a menina deve renunciar à Coroação.

Há um outro aspecto, porém, no qual as duas tradições se opõem. Silva explica que o ritual de coroação, propriamente dito, não expressa nenhuma rivalidade explícita entre as meninas, que não se medem[15]. Pelo contrário, cooperam, revezando-se no papel de acompanhante e de quem tem o privilégio maior de coroar: quem coroa hoje serve de "anjinho" amanhã, acompanhando a procissão de coroação da colega, que havia servido de "anjinho" durante sua coroação.

Com as bolinhas sucede exatamente o contrário. O conflito é expresso entre os jogadores (homens em formação), todos visando adquirir a experiência da masculinidade social (além de unidos pelo prazer de jogar, obviamente), que é, em última instância, a mesma para todos, independentemente das diferenças de hierarquia social e de origem familiar.

Uma outra forma de compreender essa oposição entre o jogo de bolinhas e a coroação da Virgem, expressa, porém, em termos mais abstratos, seria relacioná-la com a diferença entre a aquisição da masculinidade e da feminili-

15. Não queremos dizer, contudo, que não haja comportamento competitivo entre as meninas. Devo a Bernadette Grossi dos Santos, por exemplo, a observação de que, mesmo no tradicional jogo de casinha, as meninas competem na hora de decidir quem representará os diferentes papéis – de pai, mãe, empregada, filho, cozinheira, etc. O que deve ser ressaltado é que não há, nas bincadeiras das meninas, a dramatização da competição (como ocorre, por exemplo, no jogo das bolinhas) que culmina com a definição de perdedores e ganhadores. Ou seja, o jogo das meninas é, sobretudo, um jogo onde se dramatizam posições sociais, ou papéis intercambiáveis.

dade. Segundo o argumento, já clássico, de Nancy Chodorow (1974), a identidade de gênero feminino é apreendida de forma imediata pela menina na vida diária, pela simples identificação afetiva com a mãe, de quem ela aprende os papéis de mulher – mãe e esposa. Em outras palavras, a feminilidade lhe é atribuída como um dado de nascimento, resultado de uma socialização direta. Já a identidade do gênero masculino tem que ser adquirida (ou conquistada) pelo menino por um processo, geralmente, muito mais complexo. Conforme a síntese das idéias de Chodorow feita por Michelle Rosaldo, "o status de uma mulher surge naturalmente" (e mesmo em sociedades que praticam iniciação feminina, essas cerimônias parecem ser mais celebração de desenvolvimentos naturais biológicos que uma "prova" de feminilidade ou um desafio aos laços estabelecidos anteriormente), ao passo que "'tornar-se um homem' é uma proeza" (Rosaldo, 1974: 26). A masculinidade, assim, é interpretada pelas teóricas da construção dos gêneros como uma questão problemática para o menino: "enquanto sua irmã está aprendendo a 'ser uma mãe', ele é mais propenso a sentir-se inquieto, em busca de auto-afirmação, e busca elos horizontais com seus pares masculinos"(1974: 25).

Devido a essas diferenças, qualquer menina, pelo simples fato de ser mulher, pode se identificar com a Virgem e coroá-la: não precisa competir com as outras para afirmar sua feminilidade. Daí, o que se busca na coroação é marcar *diferenças* de status entre mulheres, todas com a mesma identidade de gênero definida, sobretudo, para enfatizar suas distintas possibilidades como futuras esposas. Já a masculinidade tem que ser aprendida e conquistada através de várias provas e lutas, tanto reais como simbólicas (e, culturalmente, ambas são idênticas). E é essa tensão na aquisição do gênero masculino que possibilita compreender a necessidade do jogo competitivo entre "candidatos a homem". O jogo de bolinhas é um excelente exemplo desse tipo de jogo. Em contraposição, verifica-se, como disse, uma presença menos marcante de jogos de competição entre as meninas.

Jogo da Infância e da Maturidade

O que ressalta como o caráter profundamente humanizador do jogo de bolinhas é que, por ser uma arena simbólica de afirmação juvenil pela masculinidade, pode ser fonte de muitas frustrações e derrotas reais. Ainda mais, a nível puramente simbólico, oferece uma antevisão de futuras dificuldades para o homem em formação (o qual, com a puberdade, enfrentará uma luta ainda mais acirrada no convívio com seus pares). No entanto, apesar disso tudo, é

praticado com enorme gosto pelos meninos, a ponto de tornar-se, para muitos deles, um verdadeiro vício. Temos aqui, justamente, um belo caso em que a cultura, através do ritual, torna o obrigatório em desejável: o difícil e tortuoso caminho para a masculinidade adulta pode ser percorrido, acima de todas as angústias, lutas e tentativas falhas que acarreta, com o máximo prazer e espírito esportivo.

Depois de tudo, insistamos, não se pretende aqui reduzir as inúmeras dimensões do jogo de bolinhas à mera aquisição da masculinidade. Embora aceitemos que essa afirmação masculina seja experimentada no contexto das partidas, há uma relação mais íntima e pessoal do garoto com as bolinhas que, certamente, afetará a construção do seu mundo emocional, tocado pela própria beleza dos esféricos e coloridos objetos de vidro e louça. Assim, sugiro, enquanto há um jogo de bolinhas, um foco da construção da relação de menino com os seus pares, há também a bolinha como um brinquedo, depósito de valor e carga afetiva, lugar privilegiado onde o espírito aprende a fecundar a matéria inerte. Piaget quer convencer-nos que o "fato de que o menino sente prazer em complicar as coisas à vontade [através do jogo] prova que o que realmente lhe interessa são as regras em si mesmas" (1950: 41). Mas, os meninos não estão só à procura de regras abstratas; estão também fascinados pelas bolinhas, belas à vista e agradáveis ao tato, perfeitamente adaptadas ao manuseio, emocionantes por si mesmas. Walter Benjamim, ao resenhar a teoria de Karl Gross (em sua clássida obra *Spiele der Menschen*, de 1899), sugeriu que ele deveria investigar a "enigmática dualidade entre bastão e arco, pião e fieira, bola e taco" e "investigar enfim o magnetismo que se estabelece entre as duas partes" (Benjamim, 1984: 74). Não seria válido e importante investigar, igualmente, o magnetismo criado entre a bolinha e o polegar? É por essa relação enigmática que aprendemos, na infância, a amar o jogo e, através dele, construir uma trajetória para o nosso próprio crescimento. Corroborando essa dimensão sutil a que nos referimos, Benjamim imagina o seguinte desenvolvimento da maturidade humana: "antes de penetrarmos, pelo arrebatamento do amor, a existência e o ritmo freqüentemente hostil e não mais vulnerável de um ser estranho, é possível que já tenhamos vivenciado essa experiência desde muito cedo, através dos ritmos primordiais que se manifestam nesses jogos com objetos inanimados nas formas mais simples. Ou melhor, é exatamente através desses ritmos que nos tornamos senhores de nós mesmos" (1984: 74).

Depois de todo esse percurso, como entender, por exemplo, as bolinhas como um "vício" infantil? Uma vez começada uma partida, a subjetividade dos

meninos é colocada em relação com uma outra subjetividade, distinta da sua e não menos intrigante: a do jogo mesmo. Como bem diz Gadamer, "o verdadeiro sujeito do jogo... não é o jogador, mas o próprio jogo". (1975: 95-96). A bolinha, redonda esfera, caprichosa, incontrolável, símbolo da masculinidade almejada, talvez seja, também, um símbolo infantil de si mesmo, dessa realidade a um só tempo interna e externa, que apenas se nos apresenta indiretamente, de uma forma opaca, incompleta ou aleatória. A bolinha, a um tempo na palma da mão e fugidia, aprisionada por outrem, depois de novo liberta; uma vez lançada, comporta-se como um outro consciente, externo ao do jogador, cuja volição ele jamais chega a conhecer em todo Mistério que não pode ser equacionado por nenhuma categoria infantil.

Para a maioria das pessoas, essa afeição antiga pelo jogo infantil permanece na fase adulta, unicamente, como pura superação e assimilação completa de uma etapa cognitiva, intelectual e lúdica de seu crescimento: ah, o jogo de bolinhas, lembro-me de tê-lo jogado, há muitos anos, mas já me esqueci de tudo... Para alguns, porém (como foi o caso, por exemplo, de Walter Benjamim ao descrever minuciosamente a cultura de sua infância em Berlim em torno de 1900), a memória viva dessa experiência formativa pode regressar através do sentimento nostálgico que, unindo um subjetivo "estado de infância" à observação empírica e racional, desperta a intuição analítica e filosófica. E é incorrigivelmente próprio de analistas e filósofos inquirir sobre esse momento mágico em que passaram, sem que se dessem conta, de absortos jogadores de bolinhas a pretensos senhores de si.

Agradecimentos

Muitas são as pessoas a quem devo pela realização deste trabalho. Bergson Queiroz me indicou a linda citação de Axelos sobre a vida de Anaxágoras. Alcida Rita Ramos me enviou a referência do trabalho de Jean Piaget. Rita Segato leu a primeira versão e fez vários e valiosos comentários sobre minhas interpretações. Bernadette dos Santos e Francisco Alves dos Santos leram também o manuscrito e me ajudaram a esclarecer certas questões. Ondina Leal, Sérgio Teixeira, Ruben Oliven, Cláudia Fonseca e os alunos de pós-graduação em Antropologia da UFRGS me fizeram inúmeras e importantes críticas e sugestões. Meu sobrinho Enos e outros meninos ipanemenses me reiniciaram no jogo de bolinhas. Finalmente, minha descrição teria ficado, certamente, incompleta sem a dedicada e meticulosa ajuda de Francisco de Assis Coura, ex-jogador de exímias qualidades, que me instruiu e reviu comigo toda a terminologia e todo o conjunto de regras do jogo da lua.

BIBLIOGRAFIA

AXELOS. Kostas. 1978. "Anaxágoras e as Origens da Falha". In *pré-Socráticos:* 288-294. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural.

BENJAMIN, Walter. 1982. *Infancia en Berlin Hacia 1900.* Madrid: Ediciones Alfaguara.

————. 1984. Brinquedos e Jogos. Observações Sobre Uma Obra Monumental. In *A Criança, O Brinquedo, a Educação:* 71-75. São Paulo: Sumus Editorial.

BLOCH Maurice. 1974. Symbols, Song, Dance and Features of Articulation. *European Journal of Sociology,* Vol. 15:51-81.

CARDONA, Miguel. 1956. *Algunos Juegos de los Ninõs de Venezuela.* Caracas: Ediciones del Ministerio de Educación.

CASCUDO, Luís da Câmara. 1972. *Dicionário do Folclore Brasileiro.* Brasília: INL/MEC.

CHODOROW, Nancy. 1974. "Family Structure and Female Personality" In *Woman, Culture, and Society* (Michelle Rosaldo e Louise Lamphere, orgs): 43-66, Stanford: Stanford University Press.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. 1986. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa.* 2ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

FIGUEIREDO, Cândido. 1973. *Grande Dicionário da Língua Portuguesa,* 14ª edição Amadora: Livraria Bertrand.

FOUCAULT, Michel. 1984. *História da Sexualidade, II. O Uso dos Prazeres.* Rio de Janeiro: Graal.

GADAMER, Hans-Georg. 1975. *Truth and Method.* New York: Crossroad.

GEERTZ, Clifford. 1978. *A Interpretação das Culturas.* Rio de Janeiro: Zahar.

MALINOWSKI, Bronislaw. 1975. *Argonautas do Pacífico Ocidental.* Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural.

NETO, Soffiati. 1977. O Jogo das Bolinhas. *Cadernos de Folclore/21.* Rio de Janeiro MEC/Instituto Nacional do Folclore.

NEVES, Guilherme Santos. 1950. O Jogo de Gude, *Folclore,* Ano I, nº 7-8: 1-4. Vitória.

PIAGET, Jean. 1950. *Moral Judgment of the Child.* Londres: Routledge & Kegan Paul.

ROSALDO, Michellè. 1974. "Woman, Culture, and Society: A Theoretical Overview". In *Woman, Culture, and Society* (Michelle Rosaldo e Louise Lamphere, orgs.): 17-42. Stanford: Stanford University Press.

SILVA, Alice Inês Oliveira. 1985. A Pedagogia do Feminino, *Cadernos de Pesquisa,* nº 54: 26-36. São Paulo.

TAMBIAH, S. J. 1979. A Perfomative Approach to Ritual. *Proceedings of the British Academy,* VOL. LXV: 114-169.

WEISZ, Gabriel. 1986. El Juego de Pelota. In *El Juego Viviente:* 72-101. México: Siglo Veintiuno Editores.